

CORAGGIOSA, RESPONSABILE, NECESSARIA: SI CHIUDE CON SUCCESSO LA DODICESIMA (STRAORDINARIA) EDIZIONE DI GIOCAOSTA

**La festa del gioco in Valle d'Aosta si è reinventata per rispondere all'emergenza:
oltre 10.000 presenze e 250 volontari segnano il successo di un evento
capace di coniugare festa e norme nel segno della responsabilità condivisa.**

Coraggiosa, responsabile, necessaria: ma anche divertente, organizzata, sorprendente. Questi sono alcuni degli aggettivi con cui il pubblico ha descritto la dodicesima edizione di giocAosta, la festa del gioco intelligente che si è chiusa oggi alle 18 ad Aosta. **Un evento capace di coniugare numeri importanti (oltre 10.000 le presenze in quattro giorni di apertura) con il rispetto delle norme, proponendo un distanziamento fisico che non è sinonimo di distanziamento sociale.**

Da giovedì 6 a domenica 9 agosto, giocAosta ha portato i suoi 1.500 giochi in scatola a vivere sotto i portici municipali, in piazza Narbonne e al Teatro romano: ma anche in luoghi straordinari, dagli orti di Sant'Orso alla Cattedrale, dalla cappella di Giorgio di Challant alla Torre dei Balivi. **I giochi dappertutto, quindi, con la scelta vincente di trasformare i grandi spazi gioco in una lunga serie di eventi diffusi** su tutto il territorio cittadino, con più di 1.500 iscritti agli oltre 150 eventi speciali realizzati nei quattro giorni.

L'analisi del pubblico (ancora parziale) descrive **un pubblico motivato e specifico, composto in gran parte da turisti giunti per l'occasione**: oltre il 60% dei partecipanti proviene da fuori Valle d'Aosta, e il 92% dichiara di essere ad Aosta specificamente per partecipare all'evento. Circa il 45% del totale è composto da famiglie, a fronte di un 25% di gruppi di amici e un altro 25% di coppie: piccoli gruppi, insomma, che hanno trovato nell'offerta di giocAosta un contesto ideale per un'esperienza originale e personalizzata.

«L'impegno di questi mesi – dice il coordinatore dell'evento, Davide Jaccod – è stato ripagato da un risultato straordinario: nonostante le molte difficoltà del periodo che viviamo, abbiamo vissuto un appuntamento partecipato che ha visto migliaia di persone rispettare poche semplici regole. Distanziamento fisico non significa distanziamento sociale: crediamo che giocAosta quest'anno sia stata più importante che mai, perché ha dimostrato come la responsabilità condivisa possa essere uno strumento per costruire risposte eccezionali a tempi eccezionali».

Il progetto di giocAosta è organizzato da Aosta lacta Est – organizzazione di volontariato, a capo di un gruppo di oltre 50 enti. L'evento è sostenuto da Comune di Aosta, Europe Direct Vallée d'Aoste e Fondazione CRT; a questi si affiancano come partner Ipermercato Gros Cidac, Infoedro, Fastalp, Panificio Bovio, Institut Agricole Régional, CSV onlus Valle d'Aosta, Cittadella dei giovani di Aosta, Telcha. TurismOK, L.A.P.E. Service, Roy Produzioni, Sinproval Group. All'evento partecipano molte delle principali case editrici del settore: Asmodée, Cranio Creations, Dal Negro, Ghenos Games, Giochi Uniti, Oliphante, Red Glove, Tesla Games, XV Games.

Il materiale fotografico in libero utilizzo è disponibile su <https://drive.google.com/drive/folders/1lv2NgD-THXlyR5B9Tu9ZJExAm2akeXok> e sulla pagina Facebook dell'evento.